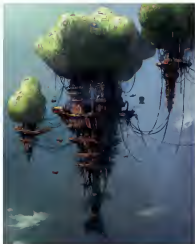


← Ship Town

→ War City



Concept Phase

■ [GRAVITY DAZE 2] コンセプトアート ■



← Island City

→ Tower City



↑ Flying Chair



↑ Pipe City



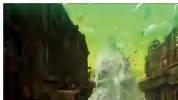
↑ Propellerman

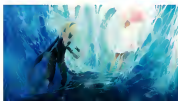
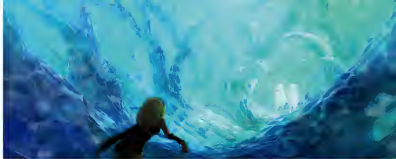


↑ Propellerman

Trailer movie

■ [GRAVITY DAZE 2] 企画トレイラームービー ■



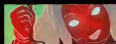


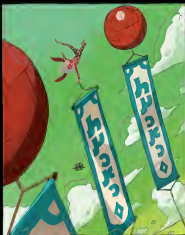
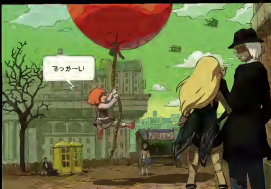




GRAVITY DAYS

#2
赤い風船













あぶない!



おかしはごうしてサーカスのスターになった...



血塗
金爪

GRAVITY DAYS
ALTERNATIVE





GRAVITY DAY DREAM

#1
赤い瞳

くそっ!!
怪盗レッドアイめ!



フフフ...



※P235まで「GRAVITY DAY DREAM」は、2012年の75周年記念にちなんでPlayStation 3とXbox 360に収録されたショートドラマです。



GRAVITY DAYDREAM

#2
禁断のユニカ





GRAVITY DAYDREAM

#3
小公女クロウ

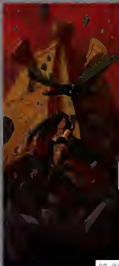




GRAVITY DAY DREAM

#4
孔球女王キトゥン





「の計画、毎日に送る子供達を育てる方法、カッターの方法を見出したのです」



Copyright © 2000 John Wiley & Sons, Inc.



Journal of Management Education 32(10): 1035-1044



「それ、私の目を
開いて下さい」

● 2007年11月



で、ふたつ
まじりあせていく

いざ行かん！
光と闇の在るべき
場所へ――



文学



つまり、 $\frac{1}{2}$ だけ





おかしな子はい
ない。新米
だったようですわ

ふい、全の集落で
お話を聞いて
いますか

どうもお話を聞かなくて
良かったですわ



ただ、今は集落の
状況を聞いて
いますわ



どう



さて、アロウ
君が手に入れた
お宝。この集落で
お宝を売れば……



うわっ！！



……

この集落に
お宝を売れば……



……

……



うわっ

うわ



これは……



……

……



私は集落の子供達を
救うことを……

……

サテアは初、あじいちゃんの夢の中にいてる女の子を、あじいちゃんど付きし、だったんだよ



まははじまっか、サテアのおしゃべり！はやく行くぞ！



お姉さん、花を飾っててくれてありがとう



アロウ

もう今日のアロウへの贈り物

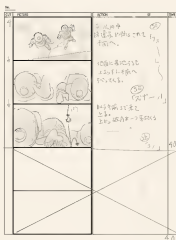
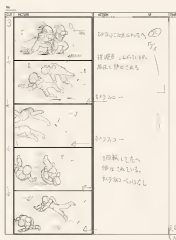
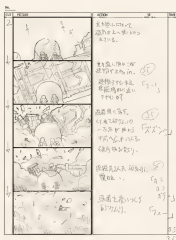
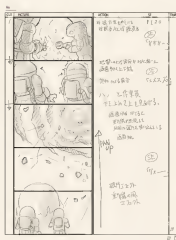


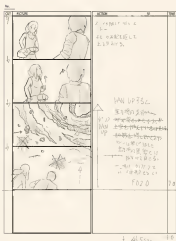
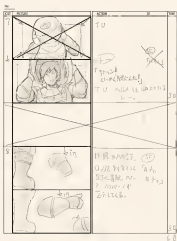
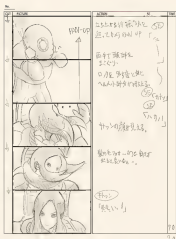
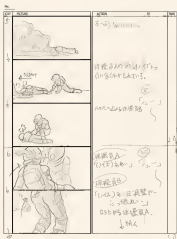
自分でもよくわからないが、どうも楽しくて、とても嬉しいんだ

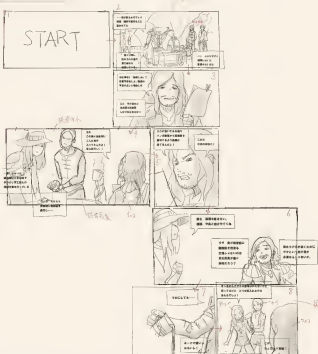


GRAVITY DAZE 2 Movie Demo Storyboard (opening)

■ [GRAVITY DAZE 2]ムービーデモストーリーボード (opening) ■







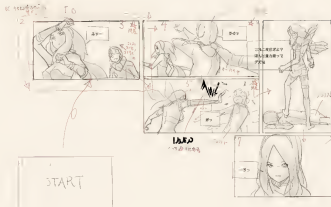
GRAVITY DAZE 2
Consideration Storyboard [episode 02]

■ GRAVITY DAZE 2 コミックデモネム (episode 02) ■



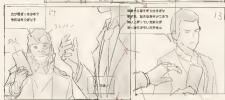
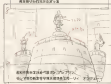
GRAVITY DAZE 2
Comidemo Storyboard (episode 15)

■ [GRAVITY DAZE 2]コミックデモネーム (episode 15) ■



重力失重

重力失重とは、重力の影響を受けない状態のこと。宇宙飛行士が宇宙空間に滞在しているとき、重力の影響を受けない状態にあり、重力失重の状態にある。



GRAVITY DAZE "ART Team"

Kenshiro Toyama

外山 圭一郎

Shunsuke Saito

斎藤 俊介

Takeshi Oga

緒賀 岳志

プロジェクトを完結しての気持ち

外山圭一郎（以降、外山）へまず、第1作の「GRAVITY DAZE」はPS Vitaの発売に合わせてという使命感も重なって、最終に決まってきたストーリーの向こうで終わるという形になってしまいましたが、続く「GRAVITY DAZE 2」では想定した最後まで物語を進めることができたので、大きな達成感がありました。と同時に喪失感を覚えるところもあり——それは自分が字の端に、好きだった作品が100%の完成度で残ると同じような気持ちになったものなので——そういう意味でも嬉しいという気持ちも大きいんです。

緒賀岳志（以降、緒賀）：正直につらいけどめったに2008年でしたから、シーズを通して9年間

キリッタンとタロウ
レンダリングイラスト。導いてくれる、対戦的向きのキャラクターイメージがより鮮明に映る。



「GRAVITY DAZE 2」の制作にあたって

斎藤：世界のボリュームがさらに倍増していますけど、実際に何回だろう、用意した素材は数回だと思っています。

外山：PS Vitaでの作品とPS4では解像度も高くなり、図の厚みもみちみちとつとつと増えるので選んてきますからね。

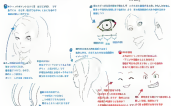
緒賀：「GRAVITY DAZE 2」をプレイすると、ヘキサヴィルが小さく感じられるんですけど、ジュー・ボ・バラ・ラオが大きくて、イラストとしてはそんなに広いイメージなかったんですけど。

外山：「GRAVITY DAZE」では世界を主軸にする作風でしたが、緒賀さんのイメージボードが大変ありましたね。「GRAVITY DAZE 2」ではその前編の資料に、ほとんどその世界からのものなんです。

斎藤：「GRAVITY DAZE 2」のために用意しても

らったイメージボードは、ほぼ完成したものになったと思います。

緒賀：そうみたいですね。自分では例が使われて何がデコなのかわかっていないんですけど（笑）。悪い話すと、ラストも「1」の副題当時の設定から変わってないし、（笑）。



外山：主軸の天気だけ変わりましたが、それは、企画当初は物語の大半が雨の「世界のヘキサヴィル」で、クラウドマックスの上層で「青空」という短距離の世界を見せたかったんですよ。ところが「GRAVITY DAZE 2」を始めるから「青空」にしようとしたので、そこをいかに、大きく変わったのは、

キリッタンとタロウのデザイン
主軸のキリッタンを「キリッタン」
しめる。ポイントのアーチが、
世界の広さを示すように、
実際に「キリッタン」の広さを、
描き出す。

Special Session ■ アートチーム スペシャルセッション ■

のプロジェクトだったわけなんです。1作目は思い描いていたことの半分くらいで終わって、主題図のイメージはその時点で作りこんでいましたからね。すごく残念だったのですが、どうなるのかなと思っても、その後に「GRAVITY DAZE 2」をやりますって話しがあったですね。ジャンル・パターナリはその中でできた産物ですし、いろんなことを追加できたので、満足しています。

斎藤 俊介（以降、斎藤）：おふたりの言うとおりで、まず「GRAVITY DAZE」のときは上原に行けなかった（笑）。スタッフとしてもその思いで「GRAVITY DAZE 2」の制作はスタートしたわけですが、開発途中で僕は「また上原に行けないじゃないかな」と思うくらいでした。ヘキサヴィルに回ったあたりで（開発チームが）力添えて「次

回へ続く」になるんじゃないかと、（笑）。それでも想定していた「最終」までたどり着けたから、よかったですね。

外山：どんなプロジェクトでもそうだと感じるんですけど、やはり強い気持ちはあるし、意気もあるけど、モノづくりは時間とお金の問題も付いてまいります。ただ、「GRAVITY DAZE」の終わり方から、我々を持ってくださっているファンの方の存在というものも意識していましたし、ちょっと世間を見せたいと。「GRAVITY DAZE 2」でも上原に行けなくて、じゃあまた総編で……というような気持でしたプロジェクトではなかったですから、完全でできてよかったなと思いますし、発売後のファンの方からの反響も本当に嬉しいです。

本書に収録したシリーズの興味のほとんどは「GRAVITY DAZE」アートチームの手で作成されたものだ。

本編では外山氏をはじめ、メインキャラクターデザイナーの斎藤俊介氏、コンセプトアーティスト松本志武氏から寄せていただいたメッセージを掲載。開発現場の空気、モノづくりへの熱意といったものを感じられるだろう。

※以下本誌：松本 志武 外山 一夫／本誌掲載



斎藤デザインイラスト、「GRAVITY DAZE 2」のメインキャラクターが登場した様子。イラストの登場人物、衣装や背景の細部、あらゆる存在は決まっていた。

GRAVITY DAZE Series
key people of Art

アートチームのスタッフ

Director

ディレクター

外山 圭一郎 (Keiichiro Toyama)

Main Character Designer

メインキャラクターデザイナー

斎藤 俊介 (Shunsuke Saito)

Main Concept Artist & Enemy Designer

メインコンセプトアート/エネミーデザイン

柳賀 高志 (Takashi Yanagi)

Mob Character Designer

サブキャラクターデザイン

松野 有希子 (Yukiko Matsu)

Background Concept Artist

背景コンセプトアート

中村 俊彦 (Toshihiko Nakamura)

Fushikubito

境野 紗織 (Sari Kadowa)

成 田 龍 (Sung Kyungwon)

Drama Storyboard

ドラマ絵コンテ

堀 正二郎 (Shigeo Hori)



Special Session



★本作のバーイラスト(画) 葉道弘

「GRAVITY DAZE」シリーズの作者が一枚に詰め込まれた、長らくおなじみのバーイラストの制作工程、大枠の構図がこの画に決まったあと、世界が如何なる、何処迄が如何に膨らんでいった、キャラクターやオブジェが各自に配られていく。

フタノへのメッセージ

葉道：外山さんより質問しているように、自分たちは「メビウス」であるとか、「バンド・デシネ」の作品に影響を受けて、今回「GRAVITY DAZE」を作りましたけれども、そのように「GRAVITY DAZE」からの影響を受けて、今後モノづくりを担う次世代のクリエイターの方が生まれてくれれば幸せというが、作手冥利に尽きると思っています。

藤原：こういった本を手にとっていただく方というのは、ゲーム業界に興味があったり、制作途中の資料やイメージボードなどに興味がある方も多いと思います。取組まれているコンセプトアートなどから、「GRAVITY DAZE」の「世界を作る」という熱意みたいなものが伝わってこれたのかなあと感じます。

外山：このプロジェクトは、自分たちがモノづくりへ関わるようになった、影響を受けたものへの感謝というメッセージが前面にあります。自分のゲーム作りという人生の中でずっとやらなきゃいけないと思っていたプロジェクトでした。思い入れは非常に大きなものがあります。

「重力アクション」という、表現としてアクザツな、むずかしい感覚のものでしたが、脱獄まで行ることができ、本家やりたかったことが実現できたと言っているシリーズになりました。

このようなすし変わったゲームを届けてくれて、気に入ってくれた、本当にファンの皆様のおかげです。「GRAVITY DAZE」「GRAVITY DAZE 2」をさらに楽しんでいたければと思います。ありがとうございます。



GRAVITY DAYDREAM LAST EPISODE





おかえり、
キトゥン

うわっ／／



や…
やうし方の二人して／



いやあ、
ふと気づついさんだ



今日はきつと初めて
顔を合わせた日らしい



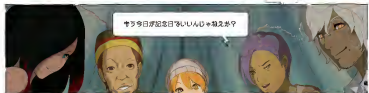
梅ちゃんお出会っ
たってことは…

お前がこの頃は
親れ方日
というんだよ



お前誕生日とか
わかんねえからさ／

わっ／／



サウ今日が記念日いいんじやねえか？



おめでとう／／キトゥン／／

STORY: KEELOOGE THYMA
CHARACTER ILLUSTRATION:

Layout & Background: SHUNSUKE SAITO,
Takeshi Oga, YUKIYO STANG

Logo Design: NORIKAZU NOTO

Final



発行日 2017年3月21日

編集 電撃文庫編集部

発行所

福川出版

Director & Editor

本原大樹

プロデュース

アスキー・メディアワークス

〒102-8584 東京都千代田区北土堤 1-8-10

TEL:03-5216-8380 (編集)

Editor

さあにんや山本直人 (株式会社アンゼット)

飯沼ひとみ

発行

株式会社KADOKAWA

〒105-8177 東京都千代田区京土堤 8-83-3

TEL:03-5561-6746 (営業)

Cover Illustrator

横貫裕士

Designer

株式会社 YUNEXT (田村 宏/池々山由美子/竹本幸子)

この電子版は 2017 年 3 月 21 日発行の「GRAVITY DAZE シリーズ公式アートブック / ドゥー レイヴィー サージェス (りんだり、りんだり)」に基づき制作したものです。

Cover Designer

株式会社 Kプラスアートワークス (小林修明)

Producer

電撃文庫編集部 (松本 剛/多田順彦等)

©2017 Sony Interactive Entertainment Inc

Special Thanks

株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント

"PlayStation" および "GRAVITY DAZE" は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

■本書「電子版」に掲載されているイラスト (ソフトウェア/プログラム/アート/印刷を含む) の著作権およびその他の権利は、すべて株式会社KADOKAWAおよびその関係者にあるものと認めています。

■法律の定めがある場合または権利者の明らかな承認がある場合を除き、これらのイラストを複製・転載、改変・編集、翻案、翻訳、放送・配信、公衆送信 (送信可能化を含む)、複製・転載、頒布、貸与等に使用することはできません。

原本の所有 (複製権など) に関する問題でのお問い合わせは、一読者が行っておりません。ご了承ください。

小社ホームページ <http://www.kadokawa.co.jp/>

